JOYSTICK 150

Joystick 150

Aide de jeu :
IGI 2 :
Covert Strike

En Detresse

Jeux Crack

AIDE DE JEUX

IGI 2 : Covert Strike.

(SUITE ET FIN)

Joystick 150

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N° 150

NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT

Comme c'est étrange. Je suis en train de trier les bonnes et les mauvaises réponses à l'énigme du mois dernier et force est de constater (j'en aurai abusé de cette expression en 12 ans de Joystick) que vous vous êtes tous plantés comme des grosses buses. Seulement 10 bonnes réponses ! Non mais vous vous rendez compte, 10 bonnes réponses, sur des centaines de propositions ? Mais c'est super la honte. Bon, il faut reconnaître que le problème était plutôt corsé. Comment ce cher Général Popol allait-il pouvoir respecter à la lettre les ordres de son état-major ? Eh bien en disposant tout simplement 120 chars sur 12 rangées de 10 colonnes. Ce n'est pas la moitié d'un idiot, le Popol. En revanche, ne me demandez pas la démonstration de ce problème, j'ai trop la flemme. Non, demandez-la plutôt à Rodolphe Breton, le gagnant du mois. Tenez, en parlant de flemme, il n'y aura pas d'énigme pour ce numéro d'été. Ben non, en fait. J'ai décidé que j'allais arrêter, comme ça, d'un coup. Plus sérieusement, vous aurez bien évidemment compris que le départ d'une grande partie de l'équipe ne nous permet pas de maintenir toutes les rubriques intactes. Avec tout le boulot que va avoir Caféine dans les semaines à venir, je ne vais pas en plus lui demander de gérer les énigmes. Non parce que ça n'a pas l'air comme ça, mais en pleine période de bouclage, ça représente tout de même une charge de travail non négligeable. Alors évidemment, notre Caféine a beau être surpuissant, il a déjà suffisamment de boulot comme ça : des tonnes de pingouins à dégonfler, refaire tout le réseau de la boîte, lire des milliards de lettres de recrutement, manger des chips, réorganiser le mag, dessiner des chemins de fer, maquetter des pages… c'est pas de la gnognotte tout ça. Quoi qu'il en soit, ce n'est pas sans une certaine émotion que j'écris ces dernières lignes. Et dire que je ne vais plus voir cet idiot de Ta Race… pfff. Remarquez, vu sous cet angle, ce n'est pas si mal. Non je déconne. Bon, je vous laisse à votre occupation favorite. Quant à moi, je m'en vais de ce pas prendre de loooonnngues vacances.

DITO

Casque Noir

Salut à tous !

JOYSTICK SOLUCES 150
est édité par la société
Hi-tech Digital Presse (HDP)
au capital de 42 000 euros.
Locataire-gérant : RCS Nanterre 8391341526
Siège social : 101/109, rue Jean Jaurès
92300 Levallois Perret.
Téléphone : 01 41 27 38 38
Télécopie : 01 41 27 38 39
Téléphone abonnements : 01 55 63 41 14
Rédaction : 101/109, rue Jean Jaurès
92300 Levallois Perret.
Président Directeur Général : Saghi Zaïmi
Principal actionnaire : Future Holdings
Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Rédaction et Coordination :
Jérôme Damaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx,
David Péduzzi
Directeur artistique : Stéphane Noël
1ère rédactrice Graphiste : Sonia Nini
1ère Secrétaire de rédaction : Sophie Prétot
Correction : Anne Pavan
Correction photographique : Stéphane Leclercq
Dessinateur : Didier Couly
Photogravure : Hafiba
Imprimé par : La Galiote-Prenant
Ce supplément au numéro 150
de Joystick est une publication HDP

SOMMAIRE

4 Aide de jeu : IGI2 Covert Stike







En détresse 26


Affrontez l'énigme, résolvez les casse-tête, posez vos questions ludiques et dépannez vos camarades bloqués.

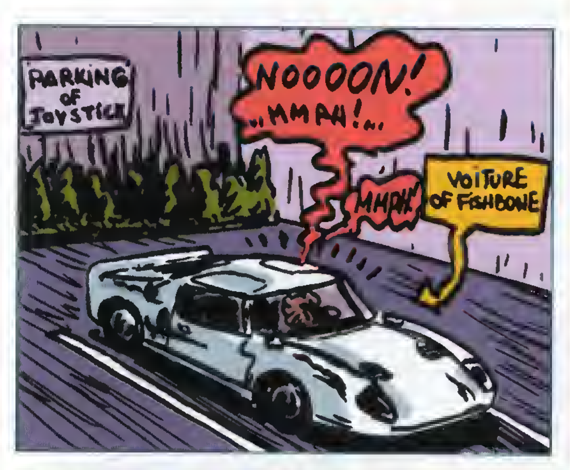
28 Jeux Crack

Trucs, bidouilles, patches, codes et plein d'astuces pour avancer dans vos jeux préférés.

AIDE DE JEU

IGI 2 : Covert Strike

Suite et fin de IGI 2. Pas grand-chose à dire si ce n'est que c'est ma dernière soluce dans Joy et certainement ma dernière soluce tout court. Alors bonne bourre et à plus.









MISSION 09 : ÉVASION DE LA PRISON

POINT 01 :
Lorsque vous sortirez de la prison, entrez discrètement dans ce cabanon pour emprunter le tunnel qui se trouve à l'intérieur.

POINT 02 :
Lorsque vous sortirez du tunnel, attendez qu'il n'y ait plus personne pour liquider le garde qui se trouve dans le mirador, puis montez et servez-vous du filin pour passer la palissade.

POINT 03 :
Entrez dans ce bâtiment pour neutraliser les trois gardes le plus discrètement possible et ouvrir la porte principale.

POINT 04 :
Entrez dans ce bâtiment pour neutraliser le système de sécurité.

POINT 05 :
Ouvrez discrètement la porte et neutralisez les gardes qui sont dans le périmètre.

POINT 06 :
Ouvrez le grillage et allez sur la terrasse du point numéro trois afin de couvrir la fuite de Priboi.


01
03
04
05
02



MISSION 10 : LA VILLA DE PRIBOI

POINT 01 :
Vous entrerez par la grande porte lorsque les sentinelles seront suffisamment loin pour ne pas vous faire repérer

POINT 02 :
Montez sur ce toit et utilisez le câble pour atteindre la terrasse du bâtiment qui se trouve en face

POINT 03 :
Lorsque vous serez à l'intérieur du bâtiment, neutralisez le système de sécurité afin de désactiver les caméras pendant deux minutes

POINT 04 :
Déverrouillez la porte et entrez dans la villa en faisant le moins de bruit possible. Descendez ensuite sans faire de bruit pour remplir les deux objectifs indispensables à cette mission

POINT 05 :
Avant de traverser cette zone, je vous conseille de faire le menage afin de ne pas vous faire canarder inutilement.

POINT 06 :
Sautez sur ce toit et shootez les gardes a travers la lucarne

POINT 07 :
Approchez-vous de la voiture de Priboi afin de passer a la mission suivante.


01
04



MISSION 11 : LE TERRAIN D'AVIATION

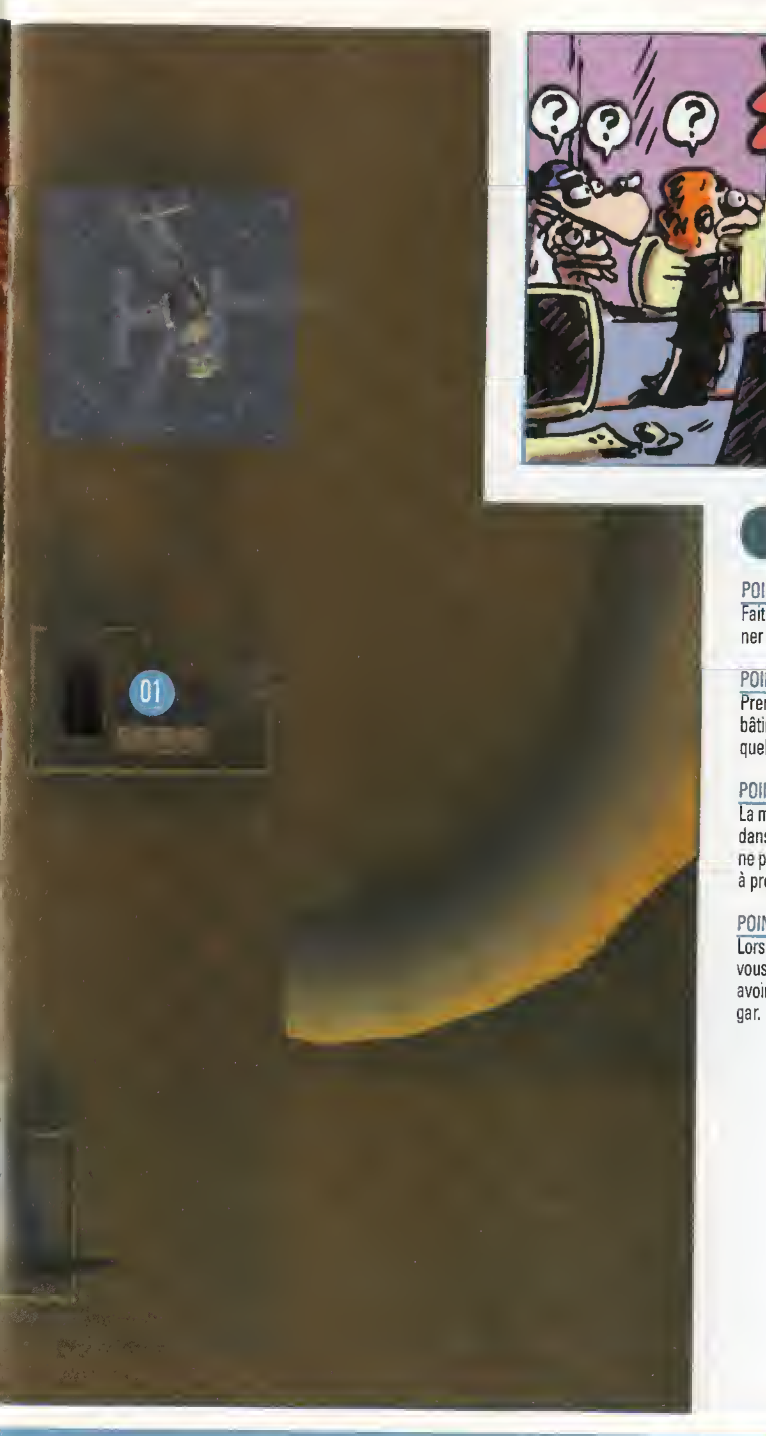
POINT 01 :
Neutralisez les soldats qui gardent cette entrée en veillant à ce qu'ils ne donnent pas l'alarme.

POINT 02 :
Éliminez discrètement les deux soldats qui se trouvent dans ce périmètre, mais ne touchez pas aux installations maintenant.

POINT 03 :
Éliminez tous les gardes qui sont dans ce bâtiment et particulièrement le sniper qui est posté en haut de la tour.

POINT 04 :
Récupérez des munitions pour la mitrailleuse de l'hélicoptère, puis retournez au point numéro trois pour finir cette mission.


04
03
02



MISSION 12 : LA PLACE FORTE DE ZALEB

POINT 01 :
Faites sauter le réservoir d'essence afin d'éliminer rapidement les soldats qui sont autour.

POINT 02 :
Prenez garde aux soldats qui sortiront de ce bâtiment car ils pourraient bien vous poser quelques problèmes.

POINT 03 :
La mallette que vous devrez récupérer se trouve dans ce bâtiment, mais faites très attention de ne pas vous faire shooter par les gardes qui sont à proximité.

POINT 04 :
Lorsque vous retournerez vers l'hélicoptère, vous devrez faire attention de ne pas vous faire avoir par les soldats qui arriveront près du hangar.


04
05
06

OÙ SUIS-JE ?
BAH ?... À JOYSTICK !



POINT 01 :
Vous partirez de cet endroit et je vous conseille d'être discret pour ne pas vous faire repérer par les patrouilles qui sont dans le secteur.

POINT 02 :
Essayez de shooter discrètement un maximum de gardes à cette intersection sans alerter ceux qui sont au fond.

POINT 03 :
Neutralisez tous les gardes qui sont dans ce périmètre avant qu'ils n'aient le temps de donner l'alarme.

POINT 04 :
Utilisez l'échelle qui se trouve derrière ce bâtiment pour monter sur le toit et éliminez le sniper. Entrez ensuite dans le bâtiment en cassant la verrière, puis éliminez tous les gardes qui s'y trouvent.

POINT 05 :
Montez dans cette grue et utilisez-la pour défoncer la porte qui vous empêche d'accéder à la dernière zone de cette carte.

POINT 06 :
Entrez dans ce bâtiment et utilisez l'ordinateur pour assister à une petite scène cinématique. Après cette scène, vous devrez éliminer tous les ennemis qui sont dans le périmètre afin de terminer la mission.


02
01



MISSION 14 : ASSAUT SUR L'ÎLE

POINT 01 :
Vous allez débarquer à cet endroit et vous allez tout de suite ramper le long de la plage jusqu'au point numéro deux afin de ne pas vous faire repérer.

POINT 02 :
Éliminez discrètement les gardes qui sont dans le périmètre afin de pouvoir remplir vos premiers objectifs sans donner l'alarme.

POINT 03 :
Entrez dans ce bâtiment et neutralisez les gardes sans vous faire repérer pour remplir une partie de vos objectifs.

POINT 04 :
Approchez-vous discrètement de ce bâtiment pour y pénétrer et remplir vos derniers objectifs pour passer à la mission suivante.

01



02






03


04


05

MISSION 15 : FRAPPES AÉRIENNES

Descendez sur votre gauche en rampant pour ne pas vous blesser inutilement, puis approchez-vous à une quarantaine de mètres de l'objectif **(photo 01)**. Utilisez le pointeur laser de la batterie anti-aérienne et attendez le décompte pour valider l'objectif. Lorsque vous recevrez le message radio, dirigez-vous rapidement vers le sud pour ne pas subir les déflagrations du bombardement **(photo 02)**. Lorsque vous arriverez près du point d'eau, vous allez nager jusqu'à l'autre rive en direction des tirs de missiles de façon à éviter les gardes qui se trouvent sur la droite **(photo 03)**. Approchez-vous le plus près possible du site pour remplir votre deuxième objectif. Utilisez ensuite le pointeur laser pour mettre la batterie ennemie hors service **(photo 04)**. Dirigez-vous ensuite rapidement vers le point numéro quatre, puis liquidez les soldats qui patrouillent dans cette zone pour atteindre votre dernier objectif en vous plaçant sur le fumigène **(photo 05)**.


04
03



MISSION 16 : LE VIEUX TEMPLE

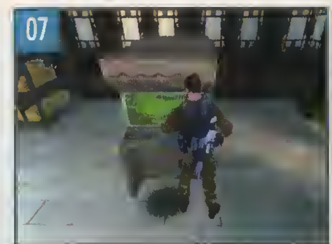
POINT 01 :
Liquidez tous les snipers ainsi que quelques gardes se trouvant à la porte d'entrée afin de remplir le premier objectif de votre mission. Petite astuce, essayez de les shooter lorsqu'ils sont l'un derrière l'autre afin de n'utiliser qu'une seule balle. Entrez ensuite dans la cour du temple.

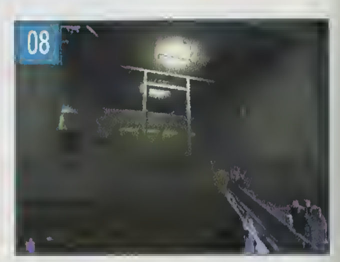
POINT 02 :
Allez au fond de la cour et utilisez l'échafaudage pour passer de l'autre côté lorsque vous aurez fait le ménage.

POINT 03 :
Visitez les deux cabanes pour désactiver les systèmes de sécurité et réalignez les antennes satellites.

POINT 04 :
Utilisez l'échafaudage qui se trouve sur la droite, puis montez au premier étage. Faites ensuite le tour pour trouver la porte qui vous permettra d'entrer dans le temple.


06

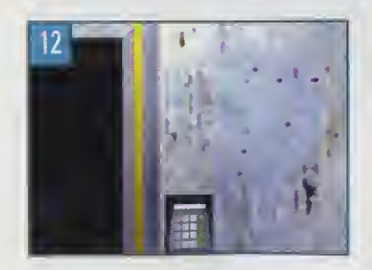

07


08


09


10


11


12


13


14




15


16

MISSION 17 : LE LABO D'ARMES SECRÈTES

Rampez sans vous faire repérer par les deux sentinelles et sabotez la machine au fond **(photo 06 et 07)**. Retournez ensuite derrière les caisses et attendez le bon moment pour sauter au-dessus de la rambarde. Engouffrez-vous dans le tunnel et avancez doucement jusqu'à ce que vous arriviez sur un grillage sur votre gauche **(photo 08)**. Crochetez la serrure sans vous faire repérer par la caméra, puis allez sur la gauche pour passer par le conduit d'aération **(photo 09)**. Lorsque vous serez tout au bout, laissez-vous tomber sur les tuyaux et allez sur la droite pour entrer dans une galerie **(photo 10)**. Une fois à l'autre bout, sautez sur le tuyau et allez tout au bout pour sauter sur des caisses **(photo 11)**. Piratez le système de la porte pour entrer dans le complexe **(photo 12)**. Une fois à l'intérieur, vous pouvez neutraliser en douceur les deux gardes qui se trouvent sur votre droite, puis allez vers la gauche pour prendre les escaliers jusqu'à ce que vous arriviez à l'étage **(photo 13)**. Rampez sur la passerelle pour aller tout au bout sans vous faire repérer par les sentinelles. Descendez ensuite au rez-de-chaussée et récupérez une seringue de santé près des ordinateurs **(photo 14)**. Retournez-vous et utilisez l'ordinateur qui se trouve sur le bureau pour avoir droit à une petite scène cinématique **(photo 15)**. Planquez-vous tout de suite après sur la droite pour faire face aux soldats qui vont tenter de vous éliminer. Shootez le boss qui se trouve sur la passerelle, ainsi que ses deux gardes du corps pour avoir droit à une petite scène cinématique et passer à la mission suivante **(photo 16)**.


08
07
06
05
04
03
02
01



MISSION 18 : CONTRÔLE DE LA MISSION

POINT 01 :
Shootez toutes les sentinelles qui se trouvent le long du grillage pour vous occuper ensuite du garde qui se trouve dans la guérite

POINT 02 :
Vous devrez là aussi vous débarrasser du garde pour ouvrir la grille

POINT 03 :
Entrez discrètement à l'arrière de ce bâtiment, puis shootez les trois gardes qui sont à l'intérieur avant de ressortir par l'autre porte qui se trouve au fond

POINT 04 :
Crochetez la serrure du grillage puis plaquez-vous sur la droite pour ne pas vous faire repérer par la caméra qui se trouve sur la gauche. Puis, entrez dans la première cabane pour saboter le système qui est installé au fond.

POINT 05 :
Allez au fond de la cabane pour saboter le système

POINT 06 :
Allez au fond de cette cabane pour appeler les réparateurs ce qui ouvrira la porte principale qui vous permettra d'accéder au dernier bâtiment.

POINT 07 :
Entrez dans ce bâtiment pour accomplir les derniers objectifs de cette mission.

POINT 08 :
Montez sur le toit pour utiliser le filin qui vous permettra d'accéder à la dernière mission.


04
03



MISSION 19 : LE PAS DE TIR

POINT 01 :
Commencez par éliminer tous les gardes qui se trouvent dans cette zone sans donner l'alarme.

POINT 02 :
Une fois que vous aurez fait le ménage, tournez les deux vannes d'alimentation de carburant.

POINT 03 :
Grimpez au sommet de la fusée, puis descendez les étages pour enlever les passerelles. Remontez ensuite au sommet pour utiliser le filin afin de retourner au point de départ.

POINT 04 :
Entrez dans le bunker en restant sur vos gardes, car vous devrez affronter pas mal de gardes, puis appuyez sur les deux interrupteurs qui sont sur la console.

Capt'ain Ta Race...

En détresse

GABRIEL LOPEZ

En ces temps nouveaux où nous changeons d'adresse et d'habitudes, où Mars sera au plus proche de la terre depuis 60 000 ans, où l'invasion estivale bat son plein, à défaut de petits hommes verts à nez en trompette et yeux pédonculés, envoyez-nous vos questions ludiques et (ou) répondez à tous nos amis joueurs terriens qui galèrent à donf sur leurs jeux PC. Envoyez-nous vos lettres par l'adresse @mail : joystick@futurenet.fr en mettant dans l'intitulé du message « En Detresse » (sans accent aigu SVP) ; ou si vous le préférez, écrivez à JOYSTICK, rubrique En Détresse, 101 - 109 rue Jean-Jaures, 92300, Levallois-Perret. Et yop ! En route vers ze Future !



MORROWIND

Je m'éclate dans le magnifique Morrowind, et je suis bloqué dans une quête avec la guilde des guerriers de Balmora. Ils me demandent de trouver un ?utain de carnet codé, auprès du Sottilde au cercle du mur sud à Balmora. Comment dois-je faire ? Merci

Réf.: N°15001, Aragorn

ARCANUM

Franchement, c'est un super jeu Arcanum, sauf que y a quelques quêtes qui sont hyper-dures à faire. D'abord, j'ai jamais réussi à résoudre la quête de Victor Mistik (où il faut aider Mme Mistik à retrouver l'assassin de son mari). Je trouve une note qui me permet d'accuser le majordome, mais après, cet espèce de #$p%~@ de majordome ne veut rien dire. Et pis j'ai téléchargé une carte de Arcanum, mais y a un endroit que j arrive pas à découvrir : « Le repère des tourmenteurs ». Et pis, c'est pareil pour « Le lieu-dit des murmures » À qui dois-je parler ? Et pis, pour la quête où on doit aider un apprenti mage à Tulia, je passe entre les piliers, je ramasse les objets dans les coffres, mais je n arrive pas à sortir ! Mais y a aussi la quête du clan des forgerons : il me faut un cœur de Makaal pour faire la clé (que je n'arrive d'ailleurs pas à assembler !) et un autre pour la quête de la benediction ultime Mais je ne trouve qu'un seul cœur de Makaal dans le village Bédokien En plus pour la bénédiction ultime, je trouve pas l'autel de Te'rel, censé être à Quintarra. Je dois être aveugle, je ne le vois pas En fait, ce serait bien d'avoir la liste complète des autels parce que dans celle de la soluce, y a plein de fautes.. Et pis, un dernier truc. . Dans la « Grotte des voleurs » je trouve une statue, mais je ne sais pas à quoi elle sert., P.S. Faudrait que quelqu'un m explique, pourquoi cette pouffiasse d'Orfraie, qui pourtant atomise les ennemis au tir à l'arc veut tout le temps se transformer en élémentaire de l'eau Nan franchement, hein, déjà tous ses coups foirent quand elle est transformée, mais eeeen plus quand elle redevient humaine, elle a l'apparence d'un HOMME Elfe. C'est malin, maintenant j'ai l'air de quoi, avec ce gars qui me fait les yeux doux... Merci d'avoir la bonté de m'aider à résoudre ces nombreux problèmes.

Réf.: N°15002, Werewolf

BALDUR'S GATE 2 : SHADOWS OF AMN

Je vous salue, créatures humaines Je vous écris en ce jour, du plus profond des ténèbres, car un grand malheur s'est abattu sur moi. En effet, dans ce génialissime jeu qu'est Baldur's Gate II (je sais, c'est pas tout jeune comme jeu, mais on s'attache vite à ce genre d'artefacts), je n'arrive pas à trouver la lame, et peut-être même d'autres parties, de la hallebarde « La Vague » (« Wave » en anglais). Je n'ai trouvé que le manche. L'un d'entre vous (je m'adresse là aux vétérans que sont les joueurs de BG II) pourrait-il me donner quelques sages indications ? Et en passant : comment trouve-t-on dans BG II : SoA, la seconde partie de l'armure que l on peut fabriquer à Amkhetran (dans BG II : ToB) ? Merci à vous de bien vouloir m'écouter (et encore plus merci pour une réponse !).

Réf.: N°15003, Drakq'Haer the insatiable

GRIM FANDANGO

Bonjour je suis bloqué dans cet excellent jeu « oldie ». Il m'arrive que je n'arrive pas à entrer par le passage du monte-charges avec le chariot élévateur. Je suis trop lent, et j'ai un problème de timing En effet, quand j'arrive à monter à bord du chariot, il est trop tard pour entrer dans la porte secrète ! Qu'est-ce que je peux faire pour réussir ça ? Comment accélérer la manœuvre ? J'ai essayé en employant la touche [Maj], sans aucun succès. Merci à vous tous À l aide !

Réf.: N°15004, Johnny

UNREAL 2

Dans le jeu Unreal 2, au niveau « Severnaya Waterfront » je n'arrive pas à trouver toutes les charges explosives laissées par les Marines, pour faire sauter le barrage J'ai trouvé celle dans la zone éclairée en rouge et plein d'échelles, ainsi que celle sur le gros tuyau dans la pièce qui donne sur le hall d'entrée de la base. Manque donc la troisième charge. Où est-elle ? Il y a aussi 2 portes, une à chaque extrémité d'une passerelle métallique que je ne peux pas ouvrir (dans la grande salle, à côté de l'espece de cuve avec l'hélice qui tourne) J'ai aussi des difficultés avec les barrières électriques de protection que je ne peux sauter Merci

Réf.: N°15005, Pierre

COMMANDOS

Salut Quelqu'un se rappelle-t-il de Commandos, ce jeu particulièrement génial (que je découvre après le second épisode :o) ? Parce que je n'arrive pas à finir la mission « La menace de Leopold » qui se passe à Masi, en Norvège. Il faut que je fasse exploser un super canon (le fameux Leopold), qui se trouve planté sur un wagon. Quand je fais péter la tronche à Leopold, ça attire tout de suite plein de soldats ennemis ! Hélas, quand ils voient le véhicule envoyé pour me récu-

pérer, ces fumiers en profitent pour le détruire ! Et là, ça fout tout mon plan d'évacuation par terre ! Impossible de réussir cette mission (snirf !). Que faire et comment ? Merci d'avance, de vos précieux conseils, et vivement Commandos 3 !

Réf.: N°15006, Colonel LeRoc

RUNAWAY : A ROAD ADVENTURE

Bonjour. Je commence à peine le jeu (chapitre 1) que je suis déjà arrêté par une difficulté ! J'essaye d'échanger les feuilles de suivi sur les lits des malades, sans y arriver. J'ai déjà le drap, le gobelet et les somnifères (le Ronflaton) ainsi qu'un feutre et une bouteille d'alcool à 90°. Je pense qu'il faut aussi utiliser la tête du mannequin pour fabriquer un faux malade, mais je manque d'idées pour continuer. Si quelqu'un éclaire ma lanterne à l'aide d'indices, ou encore mieux, de la marche à suivre, ce sera vraiment trop lumineux. Merci pour tous vos efforts.

Réf.: N°15007, Karl



ULTIMA 9

Réf.: N°12902, Bishop xse

Une fois que tu as parlé à Raven et récupéré sa clé, tu as pas mal de déplacements et d'actions à faire, mais je ne me rappelle plus de tous les détails. En tout cas, il faudra faire de la natation à plusieurs reprises. À un moment, il faudra que tu parles au tavernier. Tu es sur la bonne voie quand tu auras trouvé les 4 portails en mouvement. À partir de là, passe ces 4 obstacles puis entre par la première porte sur ta gauche. Tu verras un bloc à pointes tournoyantes. Si tu appuies sur la brique colorée du mur, le bloc à pointes va disparaître et un téléporteur apparaître à la place. Prends-le, avance et passe la porte. Tu vas arriver dans une nouvelle salle. Et là, surprise. Tu dois affronter Janna ! Surtout, ne la tue pas, mais emprisonne-la en lui faisant tomber la cage dessus. Et voilà, tu peux aller à l'autre porte. Derrière, tu vas enfin obtenir le glyphe tant désiré en montant sur les rochers. Il est temps de retourner au téléporteur, puis d'aller à Yew pour purifier le sanctuaire. Que Lord British te protège.

Pierre

MORROWIND

Réf.: N°14702, Jean-Baptiste

Salutations Jean-Baptiste, une fois que tu auras «respiré» l'eau, ton personnage est ressuscité et un pont apparaît, qui te permet d'aller au sanctuaire. Si tu n'en as pas (d'épée), c'est tout con... Tu peux normalement trouver une épée en argent, dans un coffre proche du sanctuaire. Cherche, et tu trouveras. En principe, tu as juste à donner cette épée et c'est tout bon, tu peux passer à la suite de l'aventure. Bonne chance.

Dvor d'Argonia

THIEF GOLD

Réf.: N°14802, Garreth le gris

Cher confrère Garreth, je réponds à ta question avec plaisir. Entre voleurs de haut vol, il faut savoir se serrer les coudes. Tu peux m'appeller Silk. Je vois où tu te trouves présentement, et j'accours ! Oui, il n'y a que l'objet réel que tu puisses prendre sans danger, les autres vont te blesser. Tu aurais dû obtenir un indice, qui disait grosso modo : «Détourne-toi de la main avec l'épée, et compte jusqu'à 7 pour avoir la récompense.» En fait, c'est assez simple : la main tenant l'épée est la droite, donc va sur ta gauche et compte 7 talismans, le septième doit être le bon. Il y a également une autre méthode pour discerner le bon objet des copies : surveiller les gardes magiciens qui font leur ronde. Ils ont l'habitude de s'arrêter quelques instants devant le bon talisman, à chaque nouveau passage (heureusement, que tu n'as pas tué les gardes !). Enfin, si ton personnage dispose d'assez de vie, tu peux tenter de prendre les talismans un peu au hasard, tout en sachant que le bon, se trouve au fond de la pièce. Que les dieux te donnent force et courage dans ta longue épreuve, ami Garreth !

Silk, Coriander

RIVEN

Réf.: N°14806, Eric

Salut Éric. Tu as bien raison de jouer à Riven. Voilà les réponses à tes questions parues dans le n°148. Pour résoudre l'énigme du code dans le dôme de l'île de la jungle, tu dois trouver un livre qui contient le code pour ouvrir les dômes. Ce bouquin se trouve dans le laboratoire de Gehn (du côté de l'île du cratère), où il faut rentrer par le conduit d'aération, dont tu devras d'abord stopper le ventilateur. Seulement ce bouquin est écrit en Rivenais. Il faudra d'abord que tu sois allé dans l'école, que l'on peut atteindre à l'aide du sous-marin. Dans cette école, il y a une sorte de jeu qui, par recoupement avec ce que tu sais déjà des symboles, te permettra d'acquérir les bases du système numérique des D'ni. Pour le sous-marin, cet engin est plus une sorte de train subaquatique qu'un vrai submersible. Il y a donc des stations à plein d'endroits : l'école, le trapèze, le quai de début, etc., etc. Il te reste un certain nombre d'autres stations à découvrir. Dans le sous-marin, le levier de droite fait avancer, la manette au centre permet de se diriger, et la manette du bas permet d'actionner les aiguillages aux intersections. Pour aller au sous-marin, tu dois rejoindre le village avec les maisons sphériques, grimper aux échelles, puis aller à la plage aux dinosaures.

Nico

MORROWIND

Réf.: N°14904, Leakcim

Salutos Leakcim. Je ne sais pas si ton problème est un bug, mais il vaut mieux patcher le jeu avec la dernière version. Bethesda a, hélas, une longue tradition de jeux géniaux, mais bugués jusqu'à l'os, et Morrowind ne fait pas exception :-((Dans le dôme de l'œil de Pollock (partie sud-est de Kogoruhn) tu trouveras le gobelet de Dagoth sur une table, après avoir réussi le combat avec le gardien. Les bons «bouts de chair» se trouvent au même endroit sous une urne, pas loin de la porte. Le bouclier d'ombre se trouve assez loin. Sors et va prendre la porte marquée «Hall de Phisto», puis passe par celle marquée «Hall de Maki», puis va jusqu'à «Souffle de Charma», tu y trouveras le vampire Dagoth Uthol (il faudra le tuer plus tard). Le bon chemin passe ensuite par la porte avec l'inscription «Cœur saignant». À partir de là, il faudra tourner aux 2 intersections à droite, et tu arriveras au bouclier d'ombre. Il faut que tu ramènes les 3 objets de quête en même temps au Khan. Tu devrais alors pouvoir demander à Sul-Matuul de te parler de la troisième épreuve, et lui doit te proposer d'aller chercher la lune et l'étoile, puis de les ramener à Nibani. Si ça ne marche pas, il peut s'agir effectivement d'un bug. En tout cas, Il me semble bien que dans la première quête au camp Urshilaku, il y avait un pépin si on entrait direct dans la yourte de Sul-Matuul avant de lui parler. Donc patche le jeu, et si ça ne marche pas, essaye de repartir avec une sauvegarde plus ancienne et refaire la quête. Bon amusement.

Dvor d'Argonia

SPLINTER CELL

Réf.: N°14905, Jean-François

Ho là Marin, tu devrais regarder mieux pour accéder à l'ambassade par les toits. Si tu aimes l'infiltration, tu pourras même choper le frisson en progressant sans toucher aux gardes ni au cuisinier, en ne perdant pas de temps pendant que les gardes discutent. Lorsque tu rentres dans la cuisine du restaurant asiatique, le cuisinier te tourne le dos ; sur sa gauche, entre le mur et les fourneaux, se trouve une échelle qui mène à une petite pièce où sont rangées les provisions. De là, une lucarne donne sur le toit et ensuite tu te frayes ton chemin comme un grand. Gaffe au garde à la sortie de la lucarne !

Zesor

Jeux Crack

Dans Jeux Crack, il y a JEU : nom masculin issu du latin « jocus » (plaisanterie, badinage), jioco en italien, juego en espagnol, joke en anglais. Mais aussi : CRACK. Un mot suggérant un bruit sec, un événement brusque, ainsi que craquements et fissures... Mais oui ! Il faut se glisser dans les fissures logicielles pour accéder aux fonctions secrètes des jeux. Eh bien, dans « Badinage de Fissure », vous trouverez plein de trucs, patches, codes vérifiés pour les meilleurs jeux PC du moment. Pour toute suggestion, encouragement, etc. écrivez à : JOYSTICK, Jeux Crack, 101-109 Bld Jean-Jaures, 92300 Levallois-Perret ou utilisez le mail joystick@futurenet.fr en mettant « Jeux Crack » dans l'intitulé. Ah, au fait... Bonnes vacances.

RED FACTION 2

Mars la rouge... Le chancelier Sopot s'est transformé en dangereux dictateur et la jeune république du Commonwealth souffre sous sa botte cruelle. Vous êtes un paria, allié des rebelles de la Red Faction, super soldat dopé aux nanotechnologies, serez-vous capable de faire face ? Heureusement quelques cheat codes vous aideront à rétablir l'équilibre des forces. Codes pour Red Faction 1.0 en v. f. clavier azerty. Il est recommandé de créer un profil de joueur spécialement pour tricher.

• Lancez le jeu puis, au menu principal, allez à l'option « EXTRAS », puis dans le menu 14 « CHEATS ». Dans la ligne de saisie « ENTRER CODE », tapez un des codes choisis dans la liste (seules les lettres X,Y,Z,W sont autorisées). Si le code est correctement tapé, il doit disparaître de la ligne de saisie lors de sa validation par [Entrée]. Pour activer ou désactiver les codes qui apparaissent dans les « Slots », cliquez directement sur la case à cocher (ou utilisez le pavé curseur et [Entrée]). L'usage des cheats est aussi possible pendant une partie, en passant par le menu de pause (touche [Echap]).

CODES FONCTION : CODES À COCHER

YWXZYZXW : Donne les munitions illimitées.
XXYWYWZ : Donne la super santé (régénération rapide).
ZZZZWXZZ : Donne le mode Super Gore.
ZXZYXZXZ : Donne les grenades à main illimitées.
X : Donne le mode Personnalité Explosive.
YXZWZXYW : Donne le mode Difficulté Impossible.
XXXXYZXX : Donne les munitions explosives gore.
WZXYWZXY : Donne les explosions avec effet gore.
WWWWWWWW : Donne des morts bizarres (autres façons de mourir).
ZYZYXXWW : Donne le mode Rails Rapides.
XXXXXXX : Donne accès au mode Mort-Vivant.
YYYYYYYY : Donne accès au mode Pluie de Feu.

CODES À EFFET IMMEDIAT

YZWZYXWX : Donne les 12 codes du menu « CHEATS » en une fois.
WWXXYZYZ : Donne les 12 codes de base, ainsi que tous les films et toutes les galeries graphiques.
ZYXWYZXX : Accès à tous les niveaux. Aller en « UN JOUEUR », puis « SELECT. NIVEAU » pour choisir le niveau du jeu désiré à l'aide des « ascenseurs » de chaque côté de l'image de niveau.
YXYX : Effet inconnu.

VIETCONG

1967... En pleine guerre du Vietnam, vous êtes affecté à une base US, non loin de la frontière cambodgienne. Dans la sale guerre qui se joue entre jungle, montagnes et rizières, il faudra être très prudent, si vous voulez faire des vieux os... Codes pour la v. 1.01 en install française de Vietcong en clavier Azerty.

• Lancez le jeu, chargez ou commencez une partie, puis appuyez sur la touche [Petit 2] (au-dessus de [Tabulation]). La fenêtre de la console système apparaîtra. Saisissez un des codes de la liste suivante, puis validez par [Entrée] et retournez au jeu par un appui sur [Petit 2] pour profiter des effets.

CODES DE TRICHE/EFFET

GIFTFROMPTERODON : Pour activer le mode de triche général (affiche « cheats enabled » la première fois).

À taper au moins une fois, avant d'employer le reste des codes.
CHTKOSTEJ : Mode invincibilité. Attention ! ce code ne marche pas à chaque fois et ne semble pas mettre à l'abri des mines et autres pièges.
CHTHEAL : Soins. Met la barre de vie au maximum.
CHTHEALTEAM : Soins pour les autres membres de votre groupe.
CHTGRENADES : Donne 4 grenades.
CHTWEAP : Donne l'arme X. Employez une valeur entre 0-30 pour X. Notez que certains nombres (5...) ne sont pas définis.
CHTAMMO : Recharge l'arme en cours d'utilisation.
CHTCANNIBALS : Certains des ennemis vietcongs se déguisent avec des masques tribaux.
CHTALLOF : Donne accès à tous les niveaux des missions solo et escarmouche (à partir du menu principal).
SHOWFPS X
Si X vaut 1, affiche le compteur d'images/sec. Avec X = 0 cache le compteur.
SHOWPROF X
Si X vaut 1, affiche les statistiques système, avec 0 cache les stats.
CHT3PV X
Avec X = 1, mode de jeu en vue de derrière. X = 0 pour revenir à la vue à la 1re personne.

RISE OF NATIONS

Prenez en main toute l'histoire de l'humanité. De l'Antiquité à l'âge des ordinateurs, saurez-vous guider de manière avisée votre nation ? Réussirez-vous à imposer sa puissance au monde entier ? Guerre, commerce, diplomatie... Tous les moyens sont à votre disposition, dans ce jeu de stratégie fort sympathique. Codes de triche pour Rise of the Nations en install v. 1.13 française. Codes à taper en minuscules.

• Lancez le jeu et chargez ou commencez une partie en solo (mode Bataille Rapide ou Campagne), puis appuyez sur la touche [Entrée] pour faire apparaître une fenêtre de saisie de dialogue. À l'intérieur, tapez l'un des codes suivants en le validant par [Entrée].

CODE FONCTION

cheat bird : Fait apparaître un aigle au niveau du curseur souris.
cheat nuke : Balance une ogive nucléaire au niveau du curseur souris.
cheat reveal X : Avec X = 0/1 révèle toute la carte ou cache la carte.
cheat die : Tue l'unité ou objet sélectionné.
cheat sandbox : Toutes les nations deviennent humaines et la carte est révélée.
cheat achieve : Affiche l'écran des performances et accomplissements.
cheat victory : Vous avez obtenu la victoire !
cheat defeat : Vous êtes battu, amère défaite !
cheat finish : Termine la construction du bâtiment sélectionné instantanément.
cheat age X : Fait passer votre civilisation à l'âge X (ou X, entre 1 et 7, correspond à l'âge de civilisation désiré).
cheat resource food X : Rajoute X unités de nourriture (ex. : X=2000).
cheat resource metal X : Rajoute X unités de métal.
cheat resource timber X : Rajoute X unités de bois de construction.
cheat science X : Met le niveau de science au niveau X (avec X entre 1 et 7).
cheat commerce X : Met le niveau de commerce au niveau X (avec X entre 1 et 7).
cheat civic X : Met le niveau civique au niveau X (avec X entre 1 et 7).
cheat military X : Met le niveau militaire à X (X entre 1 et 7).

GRAND THEFT AUTO : VICE CITY

Tommy Vercetti est de retour. Sa dernière affaire a mal tourné, et il doit repartir à zéro. Mais pour quelqu'un de débrouillard, Vice City est une vraie mine d'or. Tout cet argent qui coule à flots, ces belles bagnoles, ces chouettes pépées, ça vous motive un homme ! Et puis, ce ne sont pas les trafics illicites qui manquent. Codes pour la v. 1.0 en install française, clavier azerty.

• Lancez une partie, puis pendant le jeu, tapez à vitesse régulière les codes désirés, en aveugle, sans vous préoccuper des effets secondaires.

CODE DE TRICHE EFFET

ALOVELYDAY : Grand beau temps.
CANTSEEATHING : Temps brumeux.
CATSANDDOGS : Temps pluvieux.
ABITDRIEG : Ciel gris nuageux.
APLEASANTDAY : Ciel bleu et légers nuages.
ASPIRINE : Restaure la santé au maximum.
PRECIOUSPROTECTION : Donne un gilet pare-balles.
ICANTTAKEITANYMORE : Tommy se suicide.
CERTAINDEATH : Tommy fume des cigarettes. Retapez le code pour annuler.
PROGRAMMER : Tommy a des bras et jambes maigres.
DEEPFRIEDMARSBARS : Tommy prend du poids.
ONSPEED : Tommy marche/court plus vite.
BOOOOOORING : Tommy marche/court moins vite.
YOUWONTTAKEMEALIVE : L'indicateur de recherche par la police augmente de deux étoiles.
LEAVEMEALONE : L'indicateur de recherche par la police diminue de deux étoiles.

Jeux Crack

CHICKSWITHGUNS : Des nanas en bikini, oui, mais équipées d'armes à feu.
LIFEISPASSINGMEBY : Accélère l'écoulement du temps. Retaper pour retour à la normale.
GRIPISEVERYTHING : Tenue de route voiture améliorée (utilisez la touche V pour revenir à une vue de la voiture exploitable).
GREENLIGHT : Tous les sémaphores sont au vert.
MIAMITRAFFIC : Circulation chargée.
HOPINGIRL : Un piéton monte dans votre voiture (en général une femme).
AHAIRDRESSERSCAR
Toutes les voitures, sauf les taxis, sont de couleur rose.
IWANTITPAINTEDBLACK
Toutes les voitures sont noires (sauf les taxis).
PROFESSIONALTOOLS : Donne les armes de professionels (fusil à pompe, grenades, mitraillette, lance-roquettes, etc.).
THUGSTOOLS : Donne les armes de voyous (poing américain, batte de base-ball, cocktail Molotov, etc.).
NUTTERTOOLS : Donne les armes bizarres (tronçonneuse, mitrailleuse lourde, etc.).

LES VÉHICULES

PANZER : Donne un tank.
BETTERTHANWALKING : Donne la voiturette électrique de Golf.
THELASTRIDE : Donne le véhicule des pompes funèbres.
ROCKANDROLLCAR : Donne une limousine à compresseur.
RUBBISHCAR : Donne un camion benne à ordures.
GETTHEREFAST : Donne la Sabre Turbo.
TRAVELINSTYLE : Donne une voiture de stock-car (Bloodring Banger).
GETTHEREQUICKLY : Voiture de stock-car rapide (Bloodring Banger).
GETTHEREVERYFASTINDEED : Voiture de course encore plus rapide (Hotring Racer).
GETTHEREAMAZINGLYFAS : Voiture de course super plus rapide (Hotring Racer).

LES COSTUMES ET SKINS

MYSONISALAWYER : Apparence de Ken Rosenberg. Costume bleu clair.
ILOOKLIKEHILARY : Tommy dans la peau d'Hilary : gros et en jean.
LOOKLIKELANCE : Apparence de Lance Vance avec costume blanc.
FOXYLITTLETHING : Apparence fille de Mafiosi branchée (Mercedes).
ROCKANDROLLMAN : Apparence Hard Rocker torse nu.
ONEARMEDBANDIT : Apparence Teenager en short.
CHEATSHAVEBEENCRACKED : Apparence Ricardo Diaz et chemisette à fleurs.
IDONTHAVETHEMONEYSONNY : Apparence costume de mafiosi.
WELOVEOURDICK : Apparence Écossais moderne en kilt.

LES CODES DÉLIRANTS

BIGBANG : Toutes les voitures en vue explosent.
FIGHTFIGHTFIGHT : Émeute ! Tous les piétons se tapent dessus. Attention pas de code pour annuler l'effet.
NOBODYLIKESME : Tous les piétons attaquent Tommy (pas de code pour annuler l'effet).
OURGODGIVENRIGHTTOBEARARMS : Tous les piétons sont armés.
WHEELSAREALLINEED : Les voitures sont invisibles, sauf les roues. Retaper pour retour à la normale.
SEAWAYS : La voiture de Tommy est amphibie. Retaper pour annuler effet.
COMEFLYWITHME : La voiture de Tommy vole à partir d'une certaine vitesse (rend l'usage de l'hélicoptère impossible). Retaper pour annuler effet.
FANNYMAGNET : Tommy attire des groupies en bikini qui vont le suivre partout.

NOTE : *La seule manière de désactiver certains codes est de relancer complètement le jeu ou de recharger une sauvegarde, aussi évitez de sauvegarder avec des codes gênants actifs (ex. : celui où tous les passants vous agressent) sur une partie valable.*

FREELANCER

Nous sommes en plein XXIII[e] siècle. Vous êtes sorti tout juste vivant de l'attaque de la station spatiale Port Franc 7, par des ennemis non identifiés. Hélas, ce coup du sort vous a retiré définitivement votre vaisseau, votre job de pilote minier, et tous vos biens. Pour survivre, il reste une seule solution : louer vos services de pilote indépendant Freelancer, juste le temps de récupérer un vaisseau digne de ce nom… Trucs et astuces pour Freelancer v. française 1.0, clavier Azerty.

VAISSEAU INDESTRUCTIBLE/ ÉNERGIE ILLIMITÉE

• Allez dans le dossier : X\Mes documents\My Games\Freelancer\ (où X est souvent C:) et chargez le fichier « PerfOptions.ini » dans un éditeur de textes (bloc-notes, etc.). Presque en fin de fichier, vous verrez la ligne : DIFFICULTY_SCALE = 1.00. Remplacez-la simplement par : DIFFICULTY_SCALE = 0.00 puis enregistrez le fichier modifié et retournez au jeu.

ASTUCES

• Dès que vous détruisez un vaisseau, employez immédiatement le rayon tracteur de récupération. Car même si la soute à

marchandises est remplie, vous serez capable de récupérer des armes, munitions ou recharges de bouclier que vous revendrez si besoin.

• Pour acheter un nouveau vaisseau de guerre ou de l'armement, allez de préférence sur les gros vaisseaux militaires (cuirassés...) qui sont les mieux approvisionnés en matériel militaire.

• Pour établir une route vers une base ou une planète dont vous connaissez le nom, il est plus facile et rapide de passer par la « liste des bases » de la carte et de double-cliquer sur le nom que de passer par la carte des systèmes planétaires.

• Si votre vaisseau est gravement endommagé, et que vous n'êtes pas dans une mission importante, il vaut mieux fuir. En effet, en mode de propulsion croisière (Atteindre F2), vous aurez tôt fait de distancer les pirates. De plus, il est possible d'anticiper les sauts de portail, en activant cette manœuvre (validez le point de saut) juste avant que la propulsion de croisière ne s'éteigne automatiquement.

• Lorsque vous allez sur un théâtre de combat, désactivez manuellement la propulsion de croisière, avant d'arriver au point de navigation. Faites-le dès que vous verrez apparaître au loin, les indicateurs rouges d'ennemis. Cela vous donnera le temps de viser tranquillement et de lâcher une longue salve de tirs sur un des adversaires, puis utilisez l'afterburner au dernier moment pour esquiver l'attaque.

• Lors des combats, pour éviter d'être pris sous un tir nourri, utilisez la post-combustion par impulsions, aux moments critiques.

X-MEN 2 : LA VENGEANCE DE WOLVERINE

Serval, le mutant doté de terribles griffes en adamantium, est l'un des membres les plus redoutables des X-Men. Pas de chance ! Il vient juste d'être capturé par un labo gouvernemental Top-secret. On lui a même injecté une bombe virale pour essayer de le contrôler. Aidez-le à trouver un antidote ! Codes de triche pour le jeu en v. 1.0 install. française.

ACCEDER À TOUS LES NIVEAUX ET SCÈNES DU JEU

• Lancez le jeu, puis au menu principal, placez le curseur souris sur l'option « Continuer » (il faut avoir déjà sauvé au moins une partie). Uniquement à l'aide des touches du pavé numérique, entrez la séquence de touches suivantes plusieurs fois de suite (normalement, au deuxième ou troisième essais, la fonction de triche s'activera):[4] [Entrée Num.] [4] [Entrée Num.] [4] [4] [Entrée Num.] [0 Num.]. Vous devriez entendre un clic à chaque fin de séquence, puis l'option « Continuer » sera remplacée par « Choix de niveau » qui vous permet de commencer le jeu au niveau et à la scène désirée. Une fois dans le jeu, si vous employez [Echap] pour accéder au menu de pause, vous verrez qu'il existe une nouvelle option « Cheats » qui permet d'activer l'invulnérabilité (qui débloque en plus pas mal des bonus), ou de figer l'image. Attention ! Ce cheat empêche Serval de progresser à des niveaux de combat supérieurs, par l'obtention des plaques. Bien sûr, pour que le code fonctionne, il ne faut pas avoir réattribué les touches nécessaires à la saisie du code (si besoin, chargez la config par défaut).